TABELA DE ARMAS CORTANTES/PERFURANTES

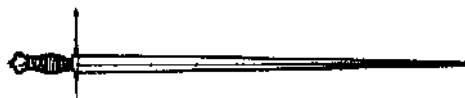
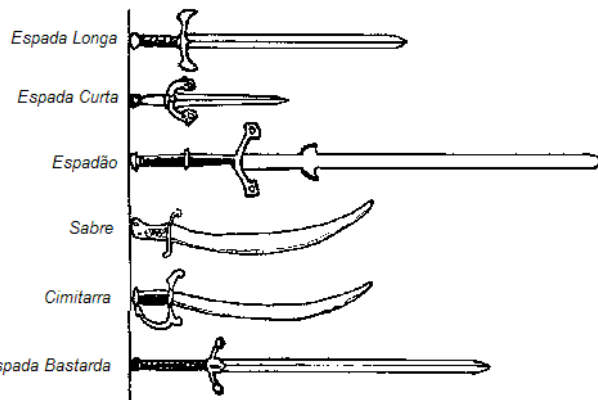
Tipo de arma **Resultado no dado**

Machados	**1**	***2***	**3**	***4***	**5**	***6***	**7 ou mais**	Observações
Machado de Batalha	2	2	2	2	2	3	3	
Machado de duas mãos	2	2	3	3	4	4	4	-2 na Habilidade Especial
Machado comum	1	2	2	2	2	2	3	
Machadinha	1	1	2	2	2	2	2	
Machado de arremesso	2	2	2	2	2	2	2	
Espadas								
Bastarda – uma mão	2	2	2	3	3	3	3	
Bastarda – duas mãos	2	2	3	3	3	4	4	-2 na Habilidade Especial
Montante	2	2	2	2	3	3	3	-1 na Habilidade Especial (2 mãos)
Espadão	3	3	3	3	4	4	4	-2 na Habilidade Especial (2 mãos)
Cimitarra	2	2	2	2	2	2	3	
Gládio	2	2	2	2	3	3	3	
Rapieira	1	2	2	3	3	3	3	
Sabre	1	2	2	2	2	2	3	-1 na Habilidade Especial
Espada longa	2	2	2	2	2	3	3	
Espada curta	1	2	2	2	2	2	3	-1 na Habilidade Especial
Armas de Haste								
Fauchard	1	2	2	2	3	3	3	
Glaive	1	2	2	2	3	3	3	
Alabarda	2	2	2	3	3	3	4	-2 na Habilidade Especial
Foice	2	2	2	2	3	3	3	
Tridente	2	2	2	2	3	3	4	-2 na Habilidade Especial
Lança de Justa	2	2	2	2	3	3	3	+1 na Habilidade para cavaleiros
Picareta	1	2	2	2	2	2	2	
Lança	1	1	2	2	2	3	3	
Pique	2	2	2	2	2	2	3	+2 na Habilidade para cavaleiros
Forquilha militar	1	2	2	2	3	3	3	
Projéteis								
Flecha	1	1	2	2	2	3	3	
Virote de besta	1	2	2	2	2	3	3	
Dardo	1	1	1	2	2	3	3	
Shuriken	1	1	1	2	2	3	3	
Pedra de funda	1	1	1	1	2	2	2	
Facas								
Punhal	1	1	2	2	2	2	2	-1 na Habilidade Especial
Faca	1	1	2	2	2	2	3	-1 na Habilidade Especial
Facão	1	2	2	2	2	2	3	-1 na Habilidade Especial

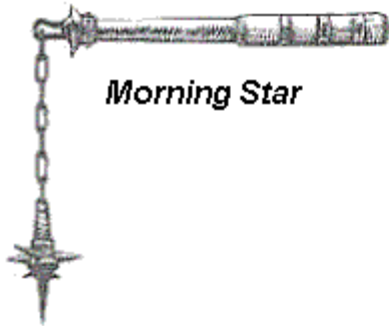
TABELA DE ARMAS CONTUSIVAS

Tipo de arma **Resultado no dado**

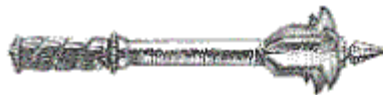
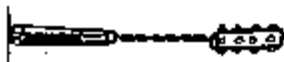
Arma contusiva	**1**	***2***	**3**	***4***	**5**	***6***	**7 ou mais**	Observações
Blackjack	1	1	1	2	2	2	2	
Porrete	1	2	2	2	2	2	3	
Morning Star	1	1	2	2	2	2	3	-2 na Habilidade Especial
Mangual pequena	1	2	2	2	2	2	2	
Mangual	1	2	3	3	3	3	3	-1 na Habilidade Especial
Malho	2	2	2	2	3	3	3	Martelo de duas mãos
Martelo de guerra	1	2	2	2	2	3	3	
Maça leve	1	1	2	3	3	3	3	
Maça pesada	2	2	3	3	3	3	3	
Cajado	1	1	2	2	2	2	3	
Bastão	1	2	2	2	2	3	3	
Chicote	1	1	2	2	2	2	3	-1 na Habilidade Especial

Gládio

Rapieira

Montante

Porrete

Blackjack

Morning Star

Mangual

Maça leve

Maça pesada

Mangual pequena

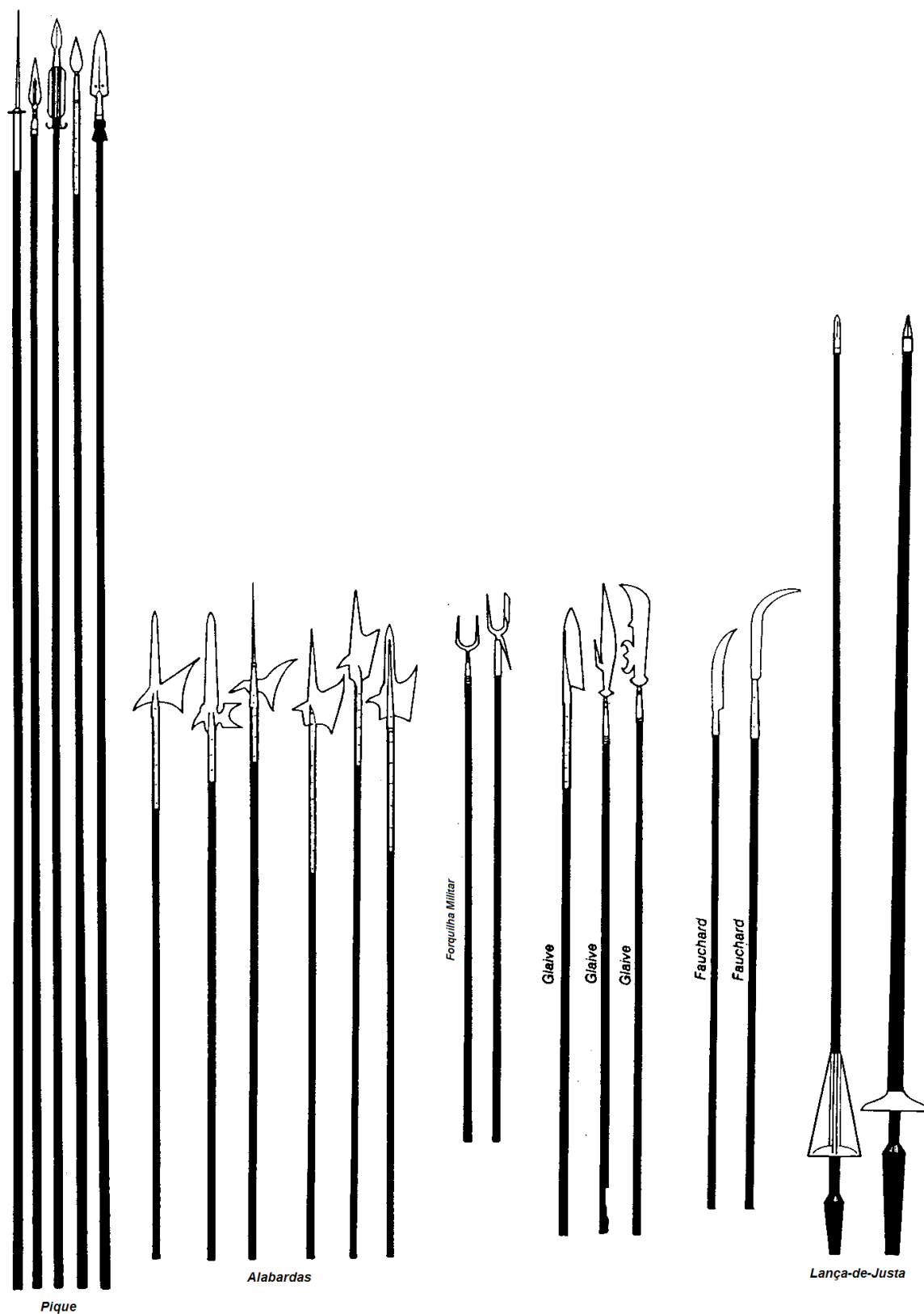
Martelo de Guerra

Para efeitos de comparação, uma Alabarda mede por volta de 2,5 metros.

TABELA DE PREÇOS

Arma	***Cidades grandes***	***Cidades/ Vilas***	***Campos/ regiões isoladas***	**Peso**
Machado de Batalha	35MO	50MO	75MO	*3kg*
Machado de duas mãos	40MO	60MO	80MO	*4kg*
Machado comum	20MO	25MO	50MO	*2kg*
Machadinha	10MO	13MO	16MO	*1kg*
Machado de arremesso	15MO	20MO	25MO	*2kg*
Bastarda	45MO	90MO	135MO	*3kg*
Montante	22MO	35MO	60MO	*1,5kg*
Espadão	75MO	100MO	150MO	*3,5kg*
Cimitarra	25MO	35MO	62MO	*2,5kg*
Gládio	26MO	36MO	63MO	*1kg*
Rapieira	28MO	38MO	64MO	*750g*
Sabre	20MO	25MO	50MO	*1kg*
Espada longa	30MO	40MO	65MO	*2kg*
Espada curta	15MO	20MO	35MO	*1kg*
Fauchard	30MO	40MO	65MO	*4kg*
Glaive	30MO	40MO	65MO	*4,5kg*
Alabarda	35MO	55MO	85MO	*6kg*
Foice	30MO	40MO	65MO	*4kg*
Tridente	35MO	55MO	85MO	*5kg*
Lança de Justa	25MO	35MO	60MO	*3kg*
Picareta	18MO	25MO	40MO	*1,5kg*
Lança	6MO	8MO	12MO	*2kg*
Pique	25MO	35MO	60MO	*3kg*
Forquilha militar	28MO	40MO	60MO	*3kg*
Flecha (dúzia)	3MO	3MO	5MO	*300g*
Virote de besta (dúzia)	6MO	9MO	15MO	*250g*
Dardo	8MP	8MP	1MO	*1kg*
Shuriken	8MP	8MP	1MO	-
Punhal	1MO	1MO	2MO	*100g*
Faca	2MO	2MO	3MO	*250g*
Facão	3MO	3MO	4MO	*500g*
Blackjack	1MO	1MO	1MO	*500g*
Porrete	2MO	2MO	2MO	*1,5kg*
Morning Star	12MO	20MO	30MO	*3kg*
Mangual pequena	15MO	20MO	32MO	*3,5kg*
Mangual	20MO	28MO	35MO	*4kg*
Malho	25MO	35MO	50MO	*6kg*
Martelo de guerra	35MO	40MO	75MO	*3,5kg*
Maça leve	18MO	28MO	38MO	*1,5kg*
Maça pesada	22MO	35MO	55MO	*2,5kg*
Cajado	6MP	6MP	6MP	*1kg*
Bastão	8MP	8MP	8MP	*2kg*
Chicote	*6MP*	*6MP*	*6MP*	*1kg/m*

TABELA DE ARMADURAS E ESCUDOS

Armaduras	*Cidades grandes*	Cidades/ Vilas	Campos/ regiões isoladas	Peso	Mod. Rol.	Mod. Ag..	Mod. Mov.	Observações
Cota de malha	40MO	60MO	130MO	9kg				Um tanto barulhenta.
Loriga de Escamas	55MO	80MO	175MO	15kg	-1		-1	Escamas de aço ligadas.
Couraça	65MO	70MO	150MO	18kg	-2	-1	-1	Cobre as costas e o peito.
Armadura de placas	90MO	150MO	250MO	22kg	-3	-2	-2	Dificulta alguns movimentos.
Placa de peito	35MO	55MO	80MO	9kg	-1	-1		Não protege as costas.
Loriga de couro	25MO	30MO	65MO	4,5kg				Armadura de couro duro.
Laudel	20MO	25MO	55MO	3kg				Jaqueta de couro.
Capacete de couro*	5MO	5MO	8MO	-				
Capuz de Cota de Mallha*	10MO	18MO	25MO	2kg	-1			-1 em Conscientização
Celada*	15MO	25MO	35MO	2,5kg	-2			Protege apenas o alto da cabeça.
Elmo*	35MO	50MO	70MO	4,5kg	-3			-3 em Conscientização
Luvas de couro*	3MO	4MO	7MO	-				
Manoplas*	12MO	20MO	30MO	1kg	-2	-1		-4 em *Abrir Fechaduras,* +1 ao dano dos socos.
Sapatos de couro*	2MO	1MO	2MO	-				
Coturnos*	6MO	5MO	10MO	1,5kg				
Escarpins*	15MO	25MO	40MO	3,5kg	-2	-1	-3	Impossível não fazer barulho com elas... +1 ao dano dos chutes.
Escudos					*Chance*			
Escudo Pequeno	5MO	6MO	10MO	4kg	4/12			-1 na Habilidade. 60 cm
Escudo Médio	8MO	10MO	15MO	7kg	5/12			-2 na Habilidade. 85 cm
Escudo Grande	12MO	15MO	25MO	12kg	2/6			-3 na Habilidade. 1,10 m

Notas:
Os itens acima são, em geral, feitos de aço, ferro ou bronze. Criaturas com armadura natural podem ter qualquer valor de modificador de rolagem (por exemplo, dragões dourados e elementais podem ter cerca de -5) e alguns podem combiná-lo com uma armadura normal (exemplo: Orcs têm uma pele rija, oferecendo -1, e se usassem uma loriga de couro, teriam um modificador de -2). Em todo caso, é preciso verificar a descrição da criatura em questão.
Modificador de Rolagem.: É o redutor que o atacante aplicará à *rolagem de dano* de sua arma de acordo com a armadura que o oponente estiver usando.
Mod. Ag.: É o redutor para Habilidades baseadas em agilidade, tais como *Escalar, Saltar* ou *Nadar.*
Mod. Mov.: é o redutor para Habilidades que envolvam movimento ou ações sorrateiras como *Esconder-se, Esgueirar*-se; a Habilidade *Cavalgar* e qualquer uma que esteja na lista de armas e combate corpo-a-corpo. ***Elmos, luvas, sapatos, etc.:** Este tipo de material protege apenas

contra ataques voltados *especificamente aos membros*. Portanto, o *Modificador de Rolagem* só funciona para esses casos. Proteções para a cabeça (capuzes, elmos, etc.) podem oferecer um redutor de -1 em *Conscientização.*
***Escudos:** este tipo de defesa evita o dano de acordo com uma probabilidade relacionada proporcionalmente ao tamanho. Um Escudo pequeno, por exemplo, tem 3 chances em dois dados de bloquear um ataque. Para ter o direito de usufruir a defesa do escudo, o jogador deve declarar ANTES de cada Série de Ataque que pretende bloquear. Se o adversário *vencer* na jogada para verificar a Força de Ataque, então o defensor pode fazer a jogada de defesa do escudo.
Notas: um escudo toma o uso de um braço. Criaturas com vários membros podem carregar tantos escudos quanto puderem, ganhando o benefício de cada um deles, mas em compensação perdem um ataque a cada escudo utilizado.

Modificadores para Ataques Específicos

Cabeça: -3 (pode incapacitar/ matar a vítima se o dano for grande)
Braços e pernas: -1 (pode aleijar/ decapitar se o dano for grande)
Mãos e pés: -4 (idem aos braços e pernas)

NOVA REGRA DE CARGA EM DUNGEONEER

De acordo com as páginas 180- 181, um aventureiro pode carregar até 10 itens, cujo peso classifica-se dentro de 4 categorias: LEVE, MÉDIO, PESADO e MUITO PESADO. Esta nova regra aumenta a abrangência da capacidade de carga de um personagem,oferecendo mais detalhismo sem ser técnico demais. A idéia é apenas evitar o excesso de subjetivismo na interpretação do peso carregado pelos aventureiros.
Todos os personagens terão uma taxa máxima de carga, que pode afetar suas Habilidades Especiais (já que não há um valor de velocidade de deslocamento para ser alterado). Se esse limite de peso for excedido, o personagem deve então fazer um teste de FORÇA: em caso de sucesso, ele pode carregar o excedente. Em caso de falha, ou se o aventureiro não dispõe da habilidade FORÇA, ele simplesmente não pode adquirir mais peso, devendo deixar o excesso para trás. Assim está dito no livro **DUNGEONEER.**
Para saber a quantidade aprimorada de peso que um personagem pode carregar, use a fórmula:

PESO MÁXIMO EM KG = [3 x ENERGIA] + Habilidade Especial FORÇA.

Multiplique a Energia ANTES de adicionar o nível de Força.
Portanto, um personagem com Energia 17 já seria capaz de carregar até 51 kg, o que é um peso razoável, mesmo considerando-se que ele não é nada formidável. Digamos, então, que ele tivesse nível 9 na Habilidade Força. Seriam 9 kg a mais. Então, seu peso máximo seria 60kg.

TABELA DE DANO DE CRIATURAS

		Resultado no dado							
Tamanho	Altura em metros	**1**	***2***	**3**	***4***	**5**	***6***	**7 ou mais**	Mod. com arma*
Minúsculo	Menos de 50 cm	1	1	1	1	1	1	1	-2
Diminuto	Menos de 1 metro	1	1	1	1	1	1	2	-1
Pequeno	1 metro	1	1	1	1	1	2	2	
Médio	2 metros	1	1	1	2	2	2	3	
Grande	3 metros	2	2	2	2	3	3	4	+1
Imenso	4 metros	3	3	3	4	4	5	5	+2
Gigante	5 metros	3	4	4	4	5	5	6	+3
Gargantua	6 metros	4	5	5	5	6	6	6	+4
Colossal	7 metros	5	5	5	6	6	6	7	+5
Vasto	Mais de 8 metros	5	6	6	6	7	7	8	+6

***Modificador de Dano com arma:** esta coluna serve para definir quanto dano a mais ou a menos a criatura causará, se usar armas (além de mordidas, socos, chutes). O modificador reflete a força da criatura baseada em seu tamanho, já que não está claro no livro básico DUNGEONEER este detalhe. Exemplo: um Troll causaria mais dano com uma espada do que um Goblin, e uma Fada (tamanho Minúsculo), se conseguir erguer uma espada curta, causará no máximo 1 ponto de dano com ela!
NOTA: perceba que o tamanho da arma pode ser muito inconveniente em relação ao tamanho da criatura. Um Vasto Dragão adulto não conseguiria sequer *manipular* uma espada longa, enquanto que uma criança humana de 6 anos (Diminuto) dificilmente se manteria de pé com uma espada Bastarda...